

PENGARUH MODEL BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR

Ardiarti Bangun Wijaya¹⁾, Jenny I. S. Poerwanti²⁾, dan Endang S. M.³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: ¹⁾ ardiarti@gmail.com

²⁾ yenny_pgsd@yahoo.co.id

³⁾ endangsri775@yahoo.com

Abstract: The purpose of this research was to know the effect's difference of storytelling skills between the Role Playing model and the Picture and Picture model. This research was a quantitative experimental research using control group pretest-posttest design. Cluster random sampling technique was used to take the sample. To collect the data, this research used a test. Based on hypothesis test, this research found $p\text{-value} < \alpha$ ($0,028 < 0,05$) so that H_0 was rejected. The conclusion of this research was that the Role Playing model gives positive and significant effect on storytelling skills of fifth grade students at the public elementary school of Masaran subdistrict in 2017.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan bercerita antara model bermain peran dan *Picture and Picture*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif menggunakan desain *control group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan tes. Berdasarkan uji hipotesis, penelitian ini menemukan bahwa $p\text{-value} < \alpha$ ($0,028 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Simpulan penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran bermain peran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita.

Kata Kunci : keterampilan bercerita, model bermain peran, model *Picture and Picture*

Bahasa berperan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 22 tahun 2006. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan dasar, yaitu keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menyimak (*listening skills*).

Permendiknas nomor 23 tahun 2006 menyatakan bahwa standar kelulusan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD dari aspek berbicara adalah menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam beberapa kegiatan, salah satunya ialah kegiatan bercerita. Bercerita secara lisan juga merupakan sebuah tradisi di Indonesia, tetapi semakin tidak diperhatikan (Damayanti, 2017). Padahal seluruh budaya di dunia, baik tradisi, sejarah, maupun mitos, ditransmisikan dari satu generasi menuju generasi berikutnya melalui kegiatan bercerita. Oleh Panc, Georgescu, & Zaharia (2015) dikatakan bahwa dalam kurun 30 tahun terakhir, Amerika Serikat dan Britania Raya mengakui bangkitnya

kembali bercerita sebagai bentuk seni dan alat pendidikan. Bahkan 50% sekolah di Amerika Serikat telah menjadikan bercerita sebagai mata pelajaran wajib dalam rangka pengembangan keterampilan berbahasa, literasi, dan pembentukan karakter.

Pengalaman bercerita sebagai bentuk pendidikan membuktikan pentingnya keterampilan bercerita bagi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam melatih siswa berkomunikasi untuk menghindari adanya kesalahpahaman. Nitbani (2015) menyatakan bahwa mengekspresikan pesan kepada pendengar bertujuan agar pesan dapat dimengerti, tetapi di Indonesia tujuan tersebut belum tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara sebelum perlakuan dengan guru kelas V SD Negeri dari masing-masing gugus di kecamatan Masaran, ditemukan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan bercerita siswa rendah, di antaranya: (1) pembelajaran yang disajikan masih berpusat pada guru; (2) kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran; (3) siswa merasa takut dan kurang percaya diri; (4) siswa sulit merangkai kalimat yang baik dan memilih kosakata yang benar; (5) guru kesulitan dalam menemukan model yang tepat untuk menyajikan pembe-

¹⁾ Mahasiswa Program Studi PGSD UNS

^{2) 3)} Dosen Program Studi PGSD UNS

lajaran bercerita yang efektif, (6) kurang adanya kepedulian orang tua tentang pentingnya pendidikan. Keenam hal inilah yang menyebabkan keterampilan bercerita siswa dari lima SD responden diperoleh data bahwa terdapat 15 % - 35 % nilai siswa masih berada di bawah KKM (yaitu < 70).

Fakta-fakta di atas menunjukkan keterampilan bercerita siswa masih kurang maksimal. Proses pembelajaran yang baik mempunyai tahapan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa. Pada tingkat dasar, pembelajaran harus dimulai dari sesuatu yang konkret menuju pemahaman yang semakin abstrak. Oleh karena itu, guru seharusnya memilih model yang tepat.

Plourde (1985) merekomendasikan aktivitas yang fokus pada (1) permainan peran, (2) pembangkitan karakter, (3) bantuan bagi siswa untuk menemukan suara yang pantas, dan (4) pengembangan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang logis. Model bermain peran terdiri atas aktivitas-aktivitas yang fokus pada keempat hal tersebut.

Perbandingan perolehan hasil belajar dari setiap indera berbeda. Arsyad (2016: 13) mengatakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret) hingga benda tiruan (abstrak). Lebih lanjut, Arsyad menyatakan bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan peraba, sehingga disebut *learning by doing*. Melalui pengalaman dramatisasi, model bermain peran memanfaatkan panca indera dalam aktivitas permainan peran, sehingga mentransfer informasi lebih detil terhadap suatu masalah dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, seperti *Picture and Picture* yang cenderung menggunakan lambang visual (gambar) yang bersifat abstrak. Tingkat partisipasi fisik pada model *Picture and Picture* kurang, namun keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Meski demikian, keterlibatan imajinatif yang ber-

tambah mempengaruhi interpretasi dan penerimaan terhadap informasi yang semakin luas, sehingga informasi yang diterima kurang mengerucut atau kurang objektif.

Menurut pendapat Joyce, Weil, & Calhoun (2015: 418), inti bermain peran adalah keterlibatan antara peserta dan pengamat dalam situasi masalah yang sebenarnya serta keinginan untuk menimbulkan keterlibatan itu. Jadi, penghayatan dan pengalaman merupakan ciri khas model pembelajaran ini.

Siswa yang sebelumnya tidak memiliki tujuan bercerita menjadi termotivasi untuk mengembangkan tujuan bercerita karena siswa diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri situasi. Model ini juga menjadikan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan karena siswa aktif bersama teman tanpa terikat banyak aturan. Hal ini berdampak pada kepercayaan diri siswa yang meningkat. Rasa percaya diri yang meningkat akan menghasilkan pembelajaran yang terasa lebih menyenangkan dan efektif serta keterampilan bercerita siswa menjadi lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Masaran tahun 2017 yang diajar menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) dengan yang diajar menggunakan model *Picture and Picture*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri se-Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen selama 9 bulan, meliputi tahap perencanaan dan persiapan selama 3 bulan dan pelaksanaan penelitian pada semester I tahun pelajaran 2016/2017 selama 2 bulan, lalu tahap pengolahan data dan pelaporan selama 4 bulan.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *control group pretest-posttest*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran dan sebagai pembandingnya adalah model pembelajaran *Picture and Picture*. Variabel terikat yang ditentukan dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita.

Populasi penelitian adalah semua siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Masaran

tahun 2017. Siswa kelas V tersebut tersebar di 40 SD Negeri di Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, diperoleh SD Negeri Pringanom 1 dari Gugus Wisanggeni dan SD Negeri Jati 3 dari Gugus Ontoseno sebagai kelompok eksperimen serta SD Negeri Kreet 1 dari Gugus Abimanyu dan SD Negeri Kliwonan 1 dari Gugus Irawan, sedangkan SD Negeri Sepat 1 dari Gugus Tetuko sebagai kelompok uji coba. Sampel dari SD Negeri Pringanom 1 sebanyak 33 siswa, SD Negeri Jati 3 sebanyak 15 siswa, SD Negeri Kreet 1 sebanyak 30 siswa, dan SD Negeri Kliwonan 1 sebanyak 15 siswa. Jadi, kelompok eksperimen terdiri dari 48 siswa dan kelompok kontrol terdiri dari 45 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes yang berbentuk unjuk kerja. Ada 6 (enam) butir aspek yang dinilai dalam tes bercerita, yaitu makna cerita, pilihan kata, logika cerita, ekspresi dan tingkah laku, volume suara, dan kelancaran. Uji validitas instrumen tes menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas empirik dengan uji *Cronbach's Alpha*. Pengujian validitas isi dilakukan oleh seorang dosen Bahasa dan Sastra Indonesia. Berdasarkan hasil uji validitas isi, dapat diketahui bahwa seluruh butir tes sebanyak 6 item dinyatakan valid. Uji validitas secara empiris dan uji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan bantuan SPSS 24 for Windows. Berdasarkan hasil uji validitas dengan teknik pengujian *Corrected Item-Total Correlation*, nilai korelasi untuk item 1 senilai 0,757, item 2 senilai 0,642, item 3 senilai 0,841, item 4 senilai 0,800, item 5 senilai 0,793, dan item 6 senilai 0,573. Artinya, nilai korelasi setiap butir tes $> r_{\text{tabel}}$ sebesar 0,433. Jadi, instrumen tes keterampilan bercerita dinyatakan valid.

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Menurut Priyatno (2012: 108), jika $r_{\text{hitung}} > 0,60$ maka instrumen dikatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 24 for Windows, instrumen dikatakan reliabel karena nilai Alpha (r_{hitung}) $> 0,60$ ($0,898 > 0,60$).

Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Keduanya dianalisis dengan bantuan program SPSS 24 for Windows. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, dan uji keseimbangan menggunakan uji-t.

Uji hipotesis dilakukan setelah semua data terkumpul dan dianalisis dengan statistik uji-t. Adapun yang diuji adalah nilai akhir (*posttest*) keterampilan bercerita siswa.

HASIL

Setelah pemberian perlakuan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol selesai, selanjutnya adalah *posttest*. Distribusi frekuensi hasil *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1.	47-55	2	4,2
2.	56-64	4	8,3
3.	65-73	8	16,7
4.	74-82	13	27,1
5.	83-91	15	31,3
6.	92-100	6	12,5
Jumlah		48	100,0
Nilai Rata-Rata			79,38

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 46,67. Rata-rata nilai dari 48 siswa adalah 79,38. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa berada pada rentang 83-91, yaitu sebanyak 15 siswa. Ada 2 siswa yang memperoleh nilai antara 47-55, sebanyak 4 siswa memperoleh nilai antara 56-64, 8 siswa memperoleh nilai antara 65-73, 13 siswa yang memperoleh antara 74-82, dan 6 siswa memperoleh nilai antara 92-100.

Distribusi frekuensi hasil *posttest* kelompok kontrol secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1.	47-55	2	4,4
2.	56-64	7	15,6
3.	65-73	13	28,9
4.	74-82	12	26,7
5.	83-91	9	20,0
6.	92-100	2	4,4
Jumlah		45	100,0
Nilai Rata-Rata			74,07

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96,67, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 46,67. Rata-rata nilai dari 45 siswa adalah 74,07. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa berada pada rentang 65-73, yaitu 13 siswa. Ada 2 siswa yang memperoleh nilai antara 47-55, 7 siswa yang memperoleh nilai antara 56-64, sebanyak 12 siswa memperoleh nilai antara 74-82, 9 siswa memperoleh nilai antara 83-91, dan 2 siswa memperoleh nilai antara 92-100.

Setelah dibuat distribusi frekuensi berdasarkan data *posttest* yang telah dikumpulkan, selanjutnya adalah uji normalitas untuk menentukan data kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak normal. Berdasarkan pengujian normalitas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*, maka diperoleh hasil seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	<i>p-value</i>	α	Keputusan Uji
Eksperimen	0,088	0,05	H_0 diterima
Kontrol	0,281		

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa *p-value* kelompok eksperimen untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 48$ adalah 0,088, sedangkan *p-value* kelompok kontrol untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 45$ adalah 0,281. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan *p-value* kelompok eksperimen $> \alpha$ ($0,088 > 0,05$) dan *p-value* kelompok kontrol $> \alpha$ ($0,281 > 0,05$). Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas kelompok kontrol dan eksperimen data keterampilan bercerita siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	<i>p-value</i>	α	Keputusan Uji
Eksperimen	0,558	0,05	Homogen
Kontrol			

Tabel 4 menunjukkan bahwa *p-value* kedua kelompok sampel $> \alpha$ atau $0,558 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 diterima atau nilai keterampilan bercerita kedua kelompok sampel (eksperimen dan kontrol) memiliki variansi yang homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh hasil seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	<i>p-value</i>	α	Keputusan Uji
Eksperimen	0,028	0,05	Berbeda (H_0 ditolak)
Kontrol			

Berdasarkan Tabel 5, pada kedua kelompok sampel diperoleh data *p-value* = 0,028 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Nilai *p* atau *p-value* lebih besar dari α ($0,028 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran dan keterampilan bercerita siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya perbedaan keterampilan bercerita antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Perbedaan keterampilan bercerita ini disebabkan karena pemberian perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen yaitu SD Negeri Pringanom 1 dan SD Negeri Jati 3 dikenai perlakuan menggunakan model pembelajaran *Bermain peran*, sedangkan SD Negeri Krebet 1 dan SD Negeri Kliwonan 1 dikenai perlakuan dengan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok sampel diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah data *pre-test* terkumpul, peneliti melakukan uji kese-

imbangan pada data hasil *pretest* tersebut. Hasil uji keseimbangan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel seimbang, atau kedua kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang sama. Rata-rata nilai masing-masing kelompok juga hampir sama.

Setelah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan dan kemudian diberi tes akhir (*posttest*), hasil tes menunjukkan adanya perbedaan keterampilan bercerita siswa dari dua kelompok sampel tersebut. Kelompok eksperimen pada kedua kelompok sampel memperoleh nilai yang lebih bagus dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai 79,38 sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai 74,07.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk kedua kelompok sampel juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan keterampilan bercerita antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran bermain peran dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih baik dibandingkan dengan keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

Andayani (2015: 170) menyatakan bahwa model bermain peran dapat melatih siswa untuk menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi. Model bermain peran merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menumbuhkan kreativitas lisan dan tindakan sehingga keterampilan bercerita semakin baik.

Dyson, et al. (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Effect of Tabletop Role-Playing Games on the Creative Potential and Emotional Creativity of Taiwanese*

College Students" membahas tentang pengaruh model bermain peran di atas meja terhadap potensi kreatif dan kreativitas emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki potensi kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kreativitas ini dapat ditunjukkan dalam ranah kognitif, yaitu pengambilan keputusan dan pemecahan masalah ketika berhadapan pada situasi nyata.

Thomson & Jaque (2017) menyatakan perpaduan objek (bayangan atau nyata), penggunaan permainan peran, dan interaksi dalam situasi memberikan peluang berharga untuk melatih perkembangan keterampilan kognitif, afektif, sosial, dan budaya. *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi (*psychomotor*), melatih dalam pemecahan masalah (*cognitive*), mengajarkan gotong royong dalam kelompok (*cultural*), peka dalam memahami orang lain (*social*), serta menanamkan nilai moral untuk diamalkan dalam kehidupan nyata (*affective*). Penguasaan kelima ranah tersebut akan berdampak pada keterampilan bercerita yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil analisis data yang telah diuraikan, diperoleh simpulan bahwa keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih baik dibandingkan dengan keterampilan bercerita siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Simpulan ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis pada kedua kelompok sampel yang menunjukkan bahwa $p\text{-value} < \alpha$, yaitu $0,028 < 0,05$. Model pembelajaran bermain peran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Masaran tahun 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. (2015). *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbit CV Budi Utama).
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Damayanti, I. L. (2017). From Storytelling to Story Writing: The Implementation of Reading to Learn (R2L) Pedagogy to Teach English as a Foreign Language in Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 6 (2), 232-245.
- Dyson, B. S., et al. (2016). The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 88–96.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2015. *Models of Teaching (9th Edition)*. Pearson Education Inc.
- Nitbani, Paulus. (2015, 21 Desember). *Kemampuan Orang Indonesia Berbicara di Depan Umum Masih Rendah*. Diperoleh pada 11 Maret 2017, dari <http://www.beritasatu.com/nasional/334404-kemampuan-orang-indonesia-berbicara-di-depan-umum-masih-rendah.html>.
- Panc, I., Georgescu, A., & Zaharia, M. (2015). Why Children Should Learn to Tell Stories in Primary School?. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 187, 591-595.
- Plourde, Lynn. (1985). *CLAS: Classroom Listening and Speaking: K-2*. Tucson, Arizona: Communication Skill Builders.
- Thomson, Paula & Jaque, Victoria. (2017). *Creativity and the Performing Artist: Behind the Mask*. Northridge, CA: Academic Press